

SWT-Praktikum : Bomberman

Projektbericht :

Die zu erwartenden Aufgaben waren meinerseits gut überschaubar . Zu Beginn haben wir nicht effektiv gearbeitet und sehr viel Zeit in der Kommunikation verloren . Doch da die Entwurfsphase Maßgebend für die weitere Entwicklung des SWT-Projektes ist haben wir jede Meinung berücksichtigt . Da wir uns nun Vorgaben gesetzt haben könnten wir das Projekt in Folge dessen besser aufteilen . Somit war ich im Team welches das Klassendiagramm erstellt hat . Da nun die Teams kleiner waren kamen wir auch schneller voran . Gegen Ende der Coding-Phase hab ich das Klassendiagramm dann mit Rückmeldungen von Yazan komplett überarbeitet . Da es unser erstes Projekt von jedem war lief Implementierungsphase nicht nach Entwurf und wir müssten flexibel sein bei der Lösungsgestaltung . In der Codierungsphase sollte ich mit Anas , Abdullhamid die Klassen entwerfen . Ich habe einige Entwürfe von Klassen erstellt , doch diese hab ich nicht geschafft ins Gamepanel einzubringen . Yazan hat dann übernommen er kam auf die Idee mit den Entities. Das Entity-Modell hat die Programm Struktur nochmals Effizienter gestaltet , denn so müssten die Koordinaten nicht jedes mal in den Klassen initialisiert werden . Ich war auch Protokollführer und habe zwei mal Präsentiert und nochmal eine Version vom Sequenzdiagramm erstellt .

Der geschätzte Aufwand war überschaubar da wir auch größte Gruppe von allen hatten . Doch dadurch ging auf viel Zeit in Kommunikation verloren . Daher fand ich es sehr gut das Yazan sich als Projektleiter zur Verfügung gestellt hat . Soweit oben in der Hierarchie müsste er leider auch viel mehr Zeit aufwenden , doch dadurch haben wir uns nicht im Chaos verloren . Durch die Fachlichen Kenntnisse die Yazan sich erarbeitet hat hat er uns gut angeleitet und das Projekt zur Vollendung gebracht . Ich fand es auch super .dass soweit ich mitbekommen habe jeder etwas zum Projekt beigetragen hat und ihre Aufgaben erfüllen konnten .

Den höchsten Aufwand hatte die Codingphase und auch wenn ich dachte ich hätte viel verschwendete Zeit reingesteckt kann ich nun sagen das es die Erfahrung wert war und ich beim nächsten Objekt orientierten Videospiel konkrete Ansätze habe wie ich vorgehen würde. Es vorher abzuschätzen war auch schwierig da wir keine Erfahrung hatten in SWT-Projekten . Großes Lob an Yazan und Marouan ohne die das Spiel nicht so funktionsfähig wäre , die haben als Code-Manager starkes geleistet . Und auch der Rest des Teams war super , es kam zu keinem Streit und wir haben immer respektvoll miteinander kommuniziert . Aufgrund der aktuellen Lage haben wir uns immer über Zoom getroffen gehabt , wobei man als IT-ler , Home Office zu lieben lernt . Dadurch könnten wir auch kurze Meetings führen ohne eine Anfahrt von 30 min zu haben . Noch ein Punkt zu Recherche und zwar hat es uns auch die Arbeit erleichtert das uns Yazan teilweise auch Sachverhalte erklärt hat , so hat er uns auch in die Grundlagen von JavaFx und GitDesktop gelehrt , das hat mir die Arbeit einfacher gemacht .